

# L'OBSERVATION

---

- Elle est la base de tout entraînement ou compétition.
- Elle est une véritable expertise.

# I/ INTRODUCTION

---

- Le temps de l'improvisation totale est révolu. Observer c'est :
  - 1/ une nécessité
  - 2/ une méthodologie

## II/ DE LA NECESSITE D'OBSERVER

---

- Observer SON équipe pour :
  - .objectiver sa propre performance
  - .modifier les représentations qu'ont les joueurs(ses) de leur propre performance

## II/ DE LA NECESSITE D'OBSERVER (suite)

---

- Observer l'équipe ADVERSE pour :
  - .préparer la rencontre collectivement et individuellement (plan de jeu)

## II/ DE LA NECESSITE D'OBSERVER (suite)

---

- Structurer l'observation grâce à 3 principes :
  - 1/ **recueillir** l'information  
(comptabilisation, critères)
  - 2/ **interpréter** l'information (c'est le plus délicat)
  - 3/ **transmettre** l'information  
(direct, différé, totalement, partiellement, etc.)

## II/ CHRONOLOGIE DE L'OBSERVATION

---

### ■ AVANT LE MATCH

#### 1/ **collecte d'informations**

(« espionnage » sur le plan offensif, relation réception/attaque, organisation défensive)

#### 2/ **modélisation de l'entraînement**

(familiarisation au type de confrontation à venir et recherche de réponses collectives)

3/ **préparation d'avant match** (rappel essentiel du plan de jeu)

## II/ CHRONOLOGIE DE L'OBSERVATION (suite)

---

### ■ PENDANT LE MATCH

1/ **saisie de l'information** (seul, il faut rechercher l'information immédiatement signifiante, avec un adjoint)

2/ **transmission de l'information** (à l'entraîneur puis aux joueurs)

3/ **interprétation et prise de décision** (rapport entre analyse/capacité de mise en œuvre sur le terrain)

## II/ CHRONOLOGIE DE L'OBSERVATION (suite)

---

### ■ APRES LE MATCH

1/ **utiliser les données** (« à froid », a-t-on perdu ou l'adversaire a-t-il gagné? A-t-on joué à notre niveau de jeu?)

2/ **organiser les données pour les rendre cohérentes** (dégager les éléments marquants)

3/ **communiquer les informations aux joueurs** (individuelle, collective, partielle ou totale)

## III/ LE RECUEIL DE L'INFORMATION

---

### ■ LES STRATEGIES DE RECUEIL

1/ **trier** les informations parmi la multitude d'informations disponibles...

2/ ...dans un **but** précis (le choix des informations est dicté par l'utilisation qu'on peut en faire)...

3/ ...de façon **réaliste** (possibilités matérielles de recueil)

### III/ LE RECUEIL DE L'INFORMATION (suite)

---

- LA DETERMINATION DES CRITERES

.pour catégoriser et classer les actions

.exemples :

+ -

+ = -

++ + = - --

.plus il y a de critères, plus on est précis,  
plus on responsabilise le joueur

### III/ LE RECUEIL DE L'INFORMATION (suite)

---

- LES TECHNIQUES DE RECUEIL
  - .support papier
  - .informatique

## IV/ INTERPRETATION DES INFORMATIONS

---

### ■ LES DONNES CHIFFREES

1/ **compiler** (additionner les actions d'un joueur, d'un secteur de jeu, etc.)

2/ **donner du sens** (proportion des attaques poste par poste, différence de distribution du passeur sur réception/relance)

3/ **corrélér** (coefficient d'efficacité, de jeu rapide, etc.)

## IV/ INTERPRETATION DES INFORMATIONS (suite)

---

### ■ LES DONNES GRAPHIQUES

1/ **angles d'attaque**

2/ **dispositifs de réception, défense, attaque...**

3/ **diagramme des scores**

(coefficient d'efficacité, de jeu rapide, etc.)

## IV/ INTERPRETATION DES INFORMATIONS (suite)

---

- LES DONNES  
INFORMATIQUES

1/ **volley soft**

2/ **data volley**

## V/ EXERCICE PRATIQUE

---

- Coupe de France T3, Jun M, ASCVB, observer pour l'adversaire et l'ASCVB :
  - 1/ organisation sur SO
  - 2/ organisation sur BD
  - 3/ distribution du passeur (en fonction de la zone de réception, répartition des attaques su SO et BD)

# VI/ CONCLUSION

---

- Observer c'est :
  - 1/ se poser la question du pourquoi ?
  - 2/ et par conséquent c'est faire des choix
  - 3/ c'est une aide importante à la décision
  - 4/ mais ça n'est qu'une aide